



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK PENINGKATAN
HASIL BELAJAR IPA MATERI PERUBAHAN KENAMPAKAN
BUMI DAN BENDA LANGIT KELAS IV SDN 4
CRANGGANG DAWE KUDUS**

Oleh
KONIKATUN
NIM 201033278

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK PENINGKATAN
HASIL BELAJAR IPA MATERI PERUBAHAN KENAMPAKAN
BUMI DAN BENDA LANGIT KELAS IV SDN 4
CRANGGANG DAWE KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
KONIKATUN
NIM 201033278**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat

(Q.s. Al Mujadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati skripsi ini penulis persembahkan untuk.

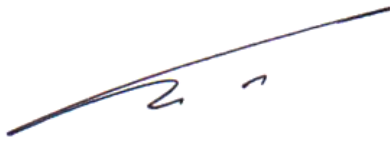
1. Kedua orang tuaku Bapak Gino dan Ibu Sular yang selalu mendukung dan mendoakanku serta menjadi inspirasiku.
2. Kakakku Istiqomah dan Adikku Ayuk Maesyaroh terimakasih atas dukungan dan doanya.
3. Septa Adi Nugroho yang selalu memberi semangat, motivasi, doa, dan dukungan.
4. Miftakhul Alimah dan Fatkhunni'mah yang telah membantu selama penelitian, memberiku semangat, motivasi dan inspirasi.
5. Teman-teman seperjuangan kelas F PGSD angkatan tahun 2010.
6. Keluarga Besar SDN 4 Cranggang Dawe Kudus yang telah memberikan pengalaman dan pandangan hidup.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh **Konikatun (NIM 201033278)** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 2014

Pembimbing I



Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd.
NIS. 0610701000001210

Kudus, 2014

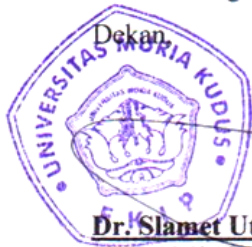
Pembimbing II



Khamdun, S.Pd, M.Pd.
NIS. 0610701000001219

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh **Konikatun (NIM 201033278)** ini telah dipertahankan di depan tim penguji pada Rabu, 20 Agustus 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus,
Tim Penguji



Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd.
NIS. 0610701000001210

Ketua



Khamdun, S.Pd., M.Pd.
NIS. 0610701000001219

Anggota



Yuni Ratnasari, S. Si., M. Pd.
NIS. 0610701000001231

Anggota



Fina Fakhriyah, S.Pd., M. Pd.
NIDN. 0616098701

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Sumar Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus”.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Murtono, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd., dan Khamdun, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing, yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
4. Dosen penguji yang telah memberikan pendalaman dan masukan dengan baik ketika ujian skripsi.
5. Para dosen jurusan PGSD FKIP UMK yang telah memberi ilmu pengetahuan.
6. Staf administrasi yang telah memberikan pelayanan dengan baik ketika penulis menyusun skripsi.
7. H. Mulyono, A.Ma., kepala SDN 4 Cranggang Dawe Kudus yang telah memberikan izin penelitian.

8. Seluruh siswa kelas IV, guru dan karyawan SDN 4 Cranggang Dawe Kudus yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teman-temanku PGSD yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan Yang Maha Pemurah.



ABSTRACT

Konikatun, 2014. The Application of Role Playing Model for the Improvement of Science Learning Achievement Space Things and Earth Appearance Changing Material of the Fourth Students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus. Skripsi. Elementary Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University, Advisors (i) Drs. Moh. Kanzunnudin, M. Pd, (ii) Khamdun M. Pd.

Keywords: Role Playing Model, Science Learning Achievement

This research is done because the low score of science learning achievement of the fourth grade students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus, from 27 students who got standard score (73) is only 10 students (37,04%) although 17 students (62,96%) don't reach the standart score yet. Based on the observation which is done the low score of the students' learning achievement because the teacher less use learning model that variant. The objective of this research are (1) to improve science learning achievement space things and earth appearance changing material of the fourth grade students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus with the application of Role Playing model, and (2) describe the teacher skill in applying Role Playing model in Science learning space things and earth appearance material of the fourth grade students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus.

Role Playing model is one way to master lesson material through the role that are in the real life in a show that can develop the imagination and understanding with the students doing with do it as a figure. Science learning achievement in this research are learning achievement from cognitive aspect and psychomotor on space things and earth appearance changing. The learning achievement on cognitive aspect can be seen from the students' test result about space things and earth appearance changing, beside that affective aspect can be seen from the role playing process and psychomotor aspect can be seen from the students' process doing the experiment with their group to discuss the students' worksheet.

The methodology of the research was Classroom Action, this research is done in 2 cycles; in every cycle consist of two meeting. In every cycle through four steps, they are planning, acting, observing, and reflecting. Subject of this research is all of the fourth students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus. Total of the students is 27 students; consist of 10 men and 17 women. Technique of collecting data in this research uses observation, interview, test, and documentation. For data analysis in this research uses quantitative and qualitative data.

The result of this research shows that with the application of Role Playing model in science learning process space things and earth appearance changing material, can (1) improve learning achievement cognitive aspect, affective, and psychomotor of the students. On cognitive aspect precycle shows the average score is 63.04 with the completeness percentage is 37.04%, cycle 1 shows the average score is 73.18 with the completeness percentage is 70.37%, in cycle II learning achievement in cognitive aspect increase with the average score is 82.52 with the completeness percentage is 85.18%. Learning achievement in affective

aspect cycle I and cycle II increase from the percentage average is 67.36% with “good” criterion in cycle II increase become 77.66% with “good” criterion in cycle II. Then the learning achievement psychomotor aspect in this research also increase from cycle I to cycle II from the percentage average is 63.89% with “sufficient” criterion increase become 82.98% with “good” criterion, (2) the result observation of the teacher’ skill in learning process in cycle I get percentage 68.74% with “good” criterion increase in cycle II become 81.24% with “good” criterion.

Based on the result of this research, so it can concluded that the science learning achievement space things and earth appearance material of the fourth grade students of SDN 4 Cranggang Dawe Kudus can increase after the application of Role Playing model. There are suggestions that given are the teacher should use variance learning model especially on science learning like Role Playing model.



ABSTRAK

Konikaturun. 2014. *Penerapan Model Role Playing untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Pembimbing (i) Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd, (ii) Khamdun, M.Pd.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar IPA.

Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus yang diperoleh dari nilai ulangan tengah semester I, dari 27 siswa yang mencapai KKM (73) hanya 10 siswa (37,04%) sedangkan 17 siswa (62,96%) belum mencapai KKM. Berdasarkan observasi yang dilakukan rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan (1) untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus dengan diterapkannya model *Role Playing*, dan (2) mendeskripsikan keterampilan guru menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui peran-peran yang ada di kehidupan nyata ke dalam suatu pertunjukan yang dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Hasil belajar IPA dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit. Hasil belajar aspek kognitif dilihat dari hasil tes siswa tentang materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit, sedangkan aspek afektif dilihat pada proses permainan peran dan aspek psikomotor dilihat dari proses siswa melakukan percobaan bersama kelompok dalam mendiskusikan lembar kerja siswa (LKS).

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahapan yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus. Jumlah siswa sebanyak 27 orang, terdiri dari 10 siswa putra dan 17 siswa putri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model *Role Playing* pada proses pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit, dapat (1) meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Pada aspek kognitif prasiklus menunjukkan nilai rata-rata sebesar 63,04 dengan persentase ketuntasan 37,04%, siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,18 dengan persentase ketuntasan 70,37%, pada siklus II hasil

belajar IPA aspek kognitif meningkat dengan rata-rata nilai sebesar 82,52 dengan persentase ketuntasan 85,18%. Hasil belajar aspek afektif siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari rata-rata persentase 67,36% dengan kriteria “baik” pada siklus I meningkat menjadi 77,66% dengan kriteria “baik” pada siklus II. Kemudian hasil belajar aspek psikomotorik pada penelitian ini juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari rata-rata persentase sebesar 63,89% dengan kriteria “cukup” meningkat menjadi 82,98% dengan kriteria “baik”, (2) hasil pengamatan keterampilan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase 68,74% dengan kriteria “baik” meningkat pada siklus II menjadi 81,24% dengan kriteria “baik”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus dapat meningkat setelah diterapkannya model *Role Playing*. Adapun saran yang diberikan yaitu guru harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi khususnya pada pelajaran IPA seperti model *Role Playing*.



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Kegunaan Penelitian	8
1.4.1 Kegunaan Teoretis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	9
1.4.2.1 Bagi Siswa	9
1.4.2.2 Bagi Guru.....	9
1.4.2.3 Bagi Sekolah	9
1.4.2.4 Bagi Peneliti Lain	9
1.5 Ruang Lingkup.....	10
1.6 Definisi Operasional	10
1.6.1 Model <i>Role Playing</i>	10

1.6.2 Hasil Belajar	11
1.6.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	12
1.6.4 Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	14
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1. Model Pembelajaran.....	14
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Role Playing</i>	16
2.1.1.2 Tujuan Model <i>Role Playing</i>	17
2.1.1.3 Langkah-Langkah Model <i>Role Playing</i>	18
2.1.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	20
2.1.2 Hasil Belajar.....	21
2.1.2.1 Pengertian Belajar	21
2.1.2.2 Pengertian Hasil Belajar.....	22
2.1.2.3 Macam-Macam Hasil Belajar.....	23
2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	27
2.1.3.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	27
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPA	28
2.1.3.3 Ruang Lingkup IPA	29
2.1.4 Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit	30
2.1.4.1 Perubahan Kenampakan Bumi.....	30
2.1.4.1.1 Bentuk Bumi	30
2.1.4.1.2 Pergantian Siang dan Malam	36

2.1.4.1.3 Faktor Perubahan Kenampakan Bumi	36
2.1.4.2 Kenampakan Benda Langit	37
2.1.4.2.1 Kenampakan Bintang	37
2.1.4.2.2 Kenampakan Matahari	37
2.1.4.2.3 Kenampakan Bulan	40
2.1.4.2.4 Gerhana Bulan.....	44
2.2 Penelitian yang Relevan.....	44
2.3 Kerangka Berpikir.....	46
2.4 Hipotesis Tindakan	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian.....	50
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian.....	50
3.3 Rancangan Penelitian.....	51
3.3.1 Siklus I	54
3.3.1.1 Tahap Perencanaan	54
3.3.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	55
3.3.1.3 Tahap Observasi.....	56
3.3.1.4 Tahap Refleksi	56
3.3.2 Siklus II	57
3.3.2.1 Tahap Perencanaan	57
3.3.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	58

3.3.2.3 Tahap Observasi.....	59
3.3.2.4 Tahap Refleksi	59
3.4 Prosedur Penelitian	60
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.4.1.1 Metode Observasi	60
3.4.1.2 Metode Wawancara	61
3.4.1.3 Metode Tes.....	62
3.4.1.4 Metode Dokumentasi	63
3.5 Instrumen Penelitian.....	64
3.5.1 Lembar Pedoman Wawancara.....	64
3.5.2 Tes Hasil Belajar Siswa	64
3.5.3 Lembar Observasi	66
3.5.4 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif.....	67
3.5.5 Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik.....	67
3.5.6 Lembar Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran.....	67
3.6 Validitas dan Reliabilitas	68
3.6.1 Validitas	68
3.6.2 Reliabilitas	70
3.7 Teknik Analisis Data.....	71
3.7.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif	72
3.7.2 Teknik Analisis Data Kualitatif	73
3.8 Indikator Keberhasilan.....	76
3.9 Jadwal Penelitian	76

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	77
4.1 Hasil Penelitian Prasiklus.....	77
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	78
4.2.1 Perencanaan.....	79
4.2.2 Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus I.....	79
4.2.2.1 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1.....	79
4.2.2.2 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2.....	84
4.2.2.3 Pengamatan Siklus I.....	91
4.2.3 Refleksi Siklus I.....	97
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	101
4.3.1 Perencanaan.....	101
4.3.2 Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus II.....	102
4.3.2.1 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1.....	102
4.3.2.2 Perlakuan Pertemuan 2 Siklus II.....	106
4.3.2.3 Pengamatan Siklus II.....	111
4.3.3 Refleksi Siklus II.....	117
BAB V PEMBAHASAN.....	126
5.1 Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SDN 4 Cranggang.....	126
5.2 Keterampilan Guru dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	141
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	148
6.1 Simpulan.....	148
6.2 Saran.....	149

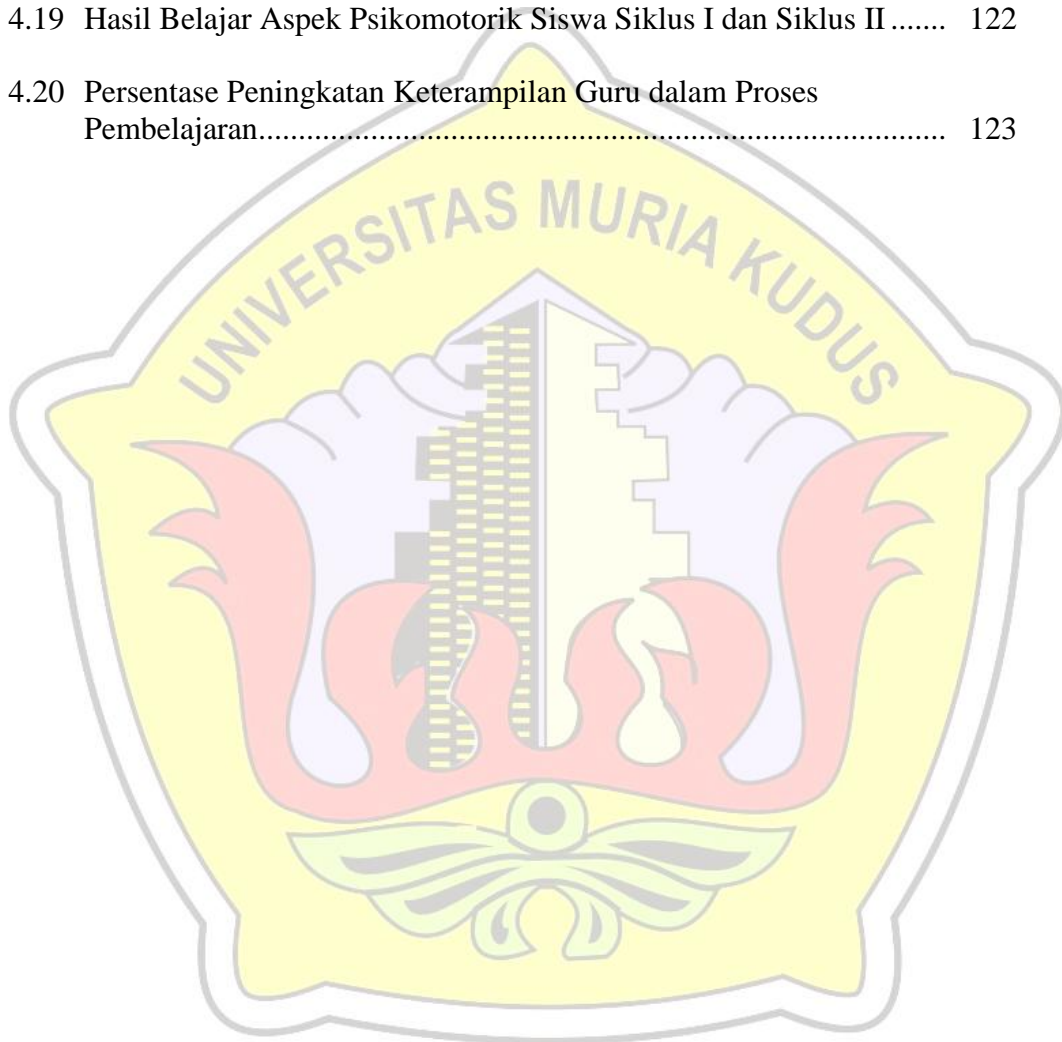
6.2.1	Bagi Siswa.....	149
6.2.2	Bagi Guru.....	149
6.2.3	Bagi Sekolah	150
6.2.4	Bagi Peneliti	150
DAFTAR PUSTAKA		151
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Urutan Bulan dalam Kalender Hijriyah	43
3.1 Hasil Uji Validitas Tes Evaluasi Akhir Siklus I dan siklus II	69
3.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	71
3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar	72
3.4 Rating Scale Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Guru	74
3.5 Kriteria Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Guru	74
4.1 Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus	77
4.2 Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar (Kognitif) Siklus I	90
4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus I	92
4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus I	93
4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus I ...	94
4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siswa Siklus I	95
4.7 Perubahan Keterampilan Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus I	96
4.8 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Prasiklus ke Siklus I	97
4.9 Data Frekuensi Hasil Belajar (Kognitif) Siklus II	110
4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Siklus II	112
4.11 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus II	113
4.12 Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II..	114
4.13 Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II	115
4.14 Perubahan Keterampilan Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus II	116

4.15	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I ke Siklus II.....	117
4.16	Peningkatan Ketuntasan Belajar Klasikal (Kognitif) Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	119
4.17	Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa (Kognitif) antar Siklus	120
4.18	Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus I dan siklus II.....	122
4.19	Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siswa Siklus I dan Siklus II.....	122
4.20	Persentase Peningkatan Keterampilan Guru dalam Proses Pembelajaran.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bumi	30
2.2 Hutan.....	31
2.3 Sungai	32
2.4 Danau	33
2.5 Lautan	34
2.6 Matahari saat terbit	38
2.7 Matahari saat terbenam.....	39
2.8 Fase bulan	41
2.9 Terjadinya gerhana bulan	44
2.10 Skema Kerangka Berpikir.....	48
3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Siswa Kelas IV SDN 4 Cranggang Dawe Kudus	155
2. Daftar Nama Kelompok Siswa.....	156
3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN 4 Cranggang	159
4. Hasil Belajar Prasiklus	161
5. Silabus Siklus I Pertemuan 1	162
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	165
7. Materi Pokok Siklus I Pertemuan 1	169
8. Media Gambar Siklus I Pertemuan 1	171
9. Teks Skenario Siklus I Pertemuan 1.....	172
10. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	174
11. Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	176
12. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	177
13. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siklus I Pertemuan 1	178
14. Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	183
15. Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1 .	185
16. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	189
17. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	191
18. Silabus Siklus I Pertemuan 2	192
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	195
20. Materi Pokok Siklus I Pertemuan 2	199
21. Teks Skenario Siklus I Pertemuan 2	203

22. Lembar Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	207
23. Tabel r_{xy} (<i>Product Moment</i>)	209
24. Kisi-Kisi Soal Uji Validitas Siklus I.....	210
25. Soal Uji Validitas Siklus I.....	212
26. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas Siklus I.....	215
27. Hasil Uji Validitas Siklus I	216
28. Hasil Uji Reliabilitas Siklus I	217
29. Kisi-Kisi Tes Evaluasi Akhir Siklus I.....	218
30. Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus I	220
31. Kunci Jawaban Tes Evaluasi Akhir Siklus I.....	222
32. Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I	225
33. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siklus I Pertemuan 2	227
34. Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2	232
35. Hasil Belajar Klasikal Aspek Afektif Siklus I.....	234
36. Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2 .	235
37. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	239
38. Hasil Belajar Klasikal Aspek Psikomotorik Siklus I.....	241
39. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	242
40. Hasil Klasikal Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	243
41. Dokumentasi Siklus I.....	244
42. Silabus Siklus II Pertemuan 1	248
43. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	215
44. Materi Pokok Siklus II Pertemuan 1	255

45. Media Gambar Siklus II Pertemuan 1	261
46. Teks Skenario Siklus II Pertemuan 1	262
47. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 1	266
48. Evaluasi Siklus II Pertemuan 1	268
49. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan 1.....	269
50. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siklus II Pertemuan 1	270
51. Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1	275
52. Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	277
53. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	281
54. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	283
55. Silabus Siklus II Pertemuan 2	284
56. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	287
57. Materi Pokok Siklus II Pertemuan 2	290
58. Teks Skenario Siklus II Pertemuan 2	291
59. Lembar Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan 2	293
60. Kisi-Kisi Soal Uji Validitas Siklus II.....	295
61. Soal Uji Validitas Siklus II	298
62. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas Siklus II.....	301
63. Hasil Uji Validitas Siklus II	302
64. Hasil Uji Reliabilitas Siklus II	303
65. Kisi-Kisi Tes Evaluasi Akhir Siklus II	304
66. Soal Tes Evaluasi Akhir Siklus II.....	306
67. Kunci Jawaban Tes Evaluasi Akhir Siklus II.....	308

68. Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II	311
69. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siklus II Pertemuan 2	313
70. Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 2	318
71. Hasil Belajar Klasikal Aspek Afektif Siklus II	320
72. Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	321
73. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	325
74. Hasil Belajar Klasikal Aspek Psikomotorik Siklus II	327
75. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	328
76. Hasil Klasikal Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	329
77. Dokumentasi Siklus II	330
78. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif PraSiklus, Siklus I, dan Siklus II	334
79. Jadwal Penelitian	336
80. Surat Izin Penelitian	338
81. Surat Keterangan Penelitian dari SD	339
82. Surat Pernyataan	340
83. Daftar Riwayat Hidup	341
84. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	342
85. Surat Permohonan Ujian Skripsi	343
86. Lembar Berita Acara Bimbingan	344